L'AUTOROUTE DES LARMES

Un théâtre contemporain, joué en table ouverte, sans matériel, sans hasard et sans chiffre.

Jeu : Inflorenza, héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux

Joué le 28/03/15, au festival Festiludiques à La Chèze (Côtes d'Armor)

Personnages : Angel, Vianney, Zack, la mère de famille, l'autostoppeur, le chauffeur routier, l'esclavagiste, le policier qui s'est fait voler son flingue

Théâtre :

L'Autoroute des Larmes
À travers la forêt canadienne, une route qui n'en finit pas. De jeunes amérindiens font du stop. Disparitions. Un road-movie triste et chamanique dans les forêts immenses du Grand Nord.

Qu'est-il arrivé aux disparus ? Les retrouvera-t-on ? Qui est responsable ?
Que vous soyez le proche d'un des disparus, un usager de la route, un membre de la police qui fait des recherches, un bénévole qui organise des battues, un auto-stoppeur, un habitant de la forêt, un indien qui survit dans la misère ou encore une de ces personnes infréquentables qui rôdent dans la région... la route ne vous épargnera pas.

Si les aventures d'Inflorenza ont lieu dans un futur post-apocalyptique, ce scénario a lieu de nos jours. On joue les prémisses de cet avenir sombre, les premières manifestations de l'oubli, de l'emprise, de l'égrégore et des horlas.

Les personnages :

Angel, forestier. Objectif : changer d'air. Symboles : forêt, loup.
Vianney, père. Objectif : trouver une plante medicinale violette pour soigner son enfant malade. Symboles : ours, essence.
Le chasseur. Pas d'objectif, pas de symbole.
Zack, indien. Objectif : protéger la forêt et ses habitants. Symboles : colliers, bracelets.
L'autostoppeur, un blanc. Objectif : aller à la gde ville. Symboles : voiture, essence
La mère de famille indienne. Objectif : aller à Camp du lac faire des courses de première nécessité. Symboles : enfants, vache de la ferme
Le chauffeur routier. Objectif : récupérer une cargaison à Camp du Lac.
Le shérif. Objectif : enquêter sur les trafics de cargaisons illégales.
L'Indien. Objectif : organiser du trafic d'êtres humains.

L'histoire :

Angel est un jeune indien, il vit dans la forêt car il n'a pas d'argent, mais il voudrait bien changer d'air. Il est toujours accompagné par son loup apprivoisé.
Un jour, il siffle son loup, mais le loup ne vient pas. Il entend le bruit d'une battue. Il va voir au lieu de chercher son loup. Il voit une femme indienne, la cinquantaine, bien portante : Chumani Shelter. Elle se purifie avec un bol rempli de fumée. Elle lui explique qu'ils sont à la recherche de Daniel, un jeune autochtone qui a disparu sur l'Autoroute des Larmes. Angel va voir ce qu'il trouve de son côté.

Il découvre à la fois la piste de Daniel et du loup, mais les deux pistes ne vont pas dans la même direction. Il préfère chercher son loup. Il trouve son loup, blessé. En face, il y a un chasseur avec un fusil, qui s'apprête à achever le loup. Angel lui dit "Tire-moi dessus". Le chasseur le fait mais juste après il en éprouve une honte immense. Il lui donne les premiers soins et le prend sur son dos, il l'amène vers un refuge.
Sur le chemin, ils rencontrent Vianney. Cet homme cherche une plante medicinale violette pour soigner son enfant malade. Il a laissé sa moto au refuge. Il n'a plus d'essence.

Ils se séparent. Angel et le chasseur continuent vers le refuge. Sous l'effet de la douleur, Angel a des visions. Il voit Vianney attaqué par un ours, avec de la bave et yeux noirs coulants. Vianney choisit de fuir, quitte à ce que l'ours s'en prenne plutôt à Daniel.
Angel et le chasseur parviennent au refuge, un chalet de bois non loin de l'Autoroute des Larmes. Le chasseur y trouve de quoi soigner Angel et allumer un feu. Il y a aussi l'enfant malade, qui se repose à l'étage

Pour la nuit, le chasseur barricade les ouvertures du refuge avec des tables et des planches. Il monte la garde avec son fusil. Une démone de la forêt lui chante une contine pour l'endormir, et elle rentre par la cheminée. C'est une jeune indienne pâle, les cheveux rabattus devant son visage. Elle porte une robe de mariée complètement ensanglantée. Plutôt que de la repousser, Angel et le Chasseur choisissent de l'affronter pour qu'elle ne s'en prenne pas à Vianney, mais finalement ils la laissent partir en échange de la promesse qu'elle ne s'en prendra pas à Vianney, mais à Daniel. Le loup, qui ne les avait pas suivi après la rencontre avec le chasseur, les rejoint au petit matin.

La police indienne arrive peu après : deux policiers en quad : la cheffe de la police et un adjoint. La cheffe indienne prend l'enfant malade dans son quad et repart vers la réserve, à Camp du Lac. Le chasseur, estimant qu'Angel est hors de danger, maintenant, repart de son côté, dans la forêt.

Angel pourrait rentrer aussi à la réserve. Après ce qu'il a vécu, la communauté indienne se montrerait très solidaire avec lui, comme c'est la coutume. Il pourrait mener une vie de patachon là-bas. Mais sa priorité, c'est de retrouver Vianney qu'il sait perdu dans la forêt. Il insiste pour monter à l'arrière du quad avec l'adjoint indien et de s'enfoncer dans la forêt à la recherche de Vianney. Ils le retrouvent, il était en effet perdu. Sur le retour,
ils sont pourchassés par l'ours avec cette étrange maladie, qui le fait baver, lui donne des yeux noirs et le rend agressif. Le flic indien les laisse partir en quad, il reste debout dans la forêt avec son flingue. Angel et Vianney tracent vers le refuge, ils entendent un coup de feu et un grognement et comprennent que l'adjoint s'est sacrifié pour leur laisser une chance.

Zack est aussi un jeune indien qui vit dans la forêt. Il se considère comme un protecteur de la forêt et de ses habitants. Il porte un collier de dents et un bracelet indiens, qui sont tous deux des porte-bonheur.

Alors qu'il est aux abords du refuge, il voient arriver des policiers autochtones en 4x4 médicalisé. Ils demandent son nom au protecteur, qui dit s'appeler Zack (mais c'est un faux nom), ils lui demandent ses papiers et où il habite, mais il n'a ni papier, ni logement. Ils l'arrêtent pour vagabondage et l'emmènent à Camp du Lac, petite ville au milieu de la forêt, où se trouve la réserve indienne.

Zack se retrouve en cellule. Pour lui tenir compagnie, un routier chauve, baraqué, la cinquantaine, en chemise à carreaux. Il est taciturne.

Zack, qui est plus équipé qu'il n'y paraît, lâche un fumigène à minuit. Il prend la fuite et le routier en profite pour fuir aussi de son côté. Mais Zack vole précisément le camion du routier.

Zack retourne jusqu'à la tente en bordure de l'Autoroute, où il campe actuellement. Il entend du bruit dans la remorque du camion et l'ouvre : il trouve une jeune indienne, nommée Tamara, qui était captive du routier. Tamara demande à ce que Zack la ramène dans la grande ville, mais il ne reste pas assez d'essence dans le camion.

Alors, ils utilisent ce qu'il reste d'essence pour retourner au refuge avec le camion. Ils descendent et découvrent un autre véhicule garé à côté : un 4x4 avec des grandes plumes peintes sur le capot. Quelqu'un sort du refuge, portant un couteau ensanglanté : c'est le routier évadé. On comprend qu'il a volé le 4x4 à un indien de Camp du Lac. Zack et le routier se retrouvent face à face. Le routier souille volontairement les fringues de Zack avec son couteau. Zack remonte dans le camion, il percute le 4x4, qui percute le routier à son tour. Alors que le routier est groggy, Zack en profite pour siphoner ce qui reste d'essence dans le camion, pour faire le plein de la moto abandonnée ici par Vianney. Il récupère aussi le couteau du routier. Alors celui-ci ouvre les yeux et se redresse ! Ils sont de nouveau face à face, Zack est armé et pas le routier, mais il semble craindre l'affrontement, alors le routier en profite pour repndre son 4x4 et fuir. Zack part avec Tamara en moto, direction la grande ville.

Un peu plus loin, ils avisent une femme debout au milieu de la route et s'arrêtent. C'est la démone ! Elle croit d'abord que Zack est son meurtrier (c'est une âme en peine, une revenante, victime d'un meurtre sur l'Autoroute des Larmes), mais Zack arrive à temporiser : ils font un "pacte de minuit" : Zack a jusqu'à minuit pour prouver son innocence à la démone en démasquant le vrai coupable, sinon la démone le tuera. Zack laisse Tamara partir seule vers la grande ville chercher des secours avec sa moto (Zack ne se fie pas à la police indienne, c'est pourquoi il préfère confier Tamara à la police provinciale, qu'on trouve à la grande ville). Tamara échange son bracelet contre les colliers d'Angel. Elle promet de revenir le lendemain à 23h30.

Zack marche au milieu de l'Autoroute. En pensée, il rappelle la démone à lui. Très vite, il découvre qu'elle marche dans son dos. Il veut qu'elle témoigne au commissariat de Camp du Lac. Mais il veut être présent, alors propose de se déguiser en flic. La démone lui explique qu'ils se connaissent tous au commissariat indien, il ne peut pas se déguiser efficacement sans un moyen magique. Elle propose de lui donner de l'"empreinte", qui lui donnera ce pouvoir, mais pour pouvoir en produire assez pour lui en transmettre, elle doit laisser libre cours à sa rage. Alors ils retrouvent l'ours malade et Zack laisse la démone passer sa rage sur lui et le tuer.
Elle donne alors son empreinte à Zack qui gagne le pouvoir de se rendre invisible, mais Zack réalise que l'empreinte de la démone et la maladie de l'ours sont un seul et même phénomène : Zack va souffrir de la maladie à son tour.

Il se rend invisible et accompagne la démone jusqu'au commissariat en toute discrétion. Les policiers indiens sont effarés de voir cette jeune femme en robe de mariée ensanglantée au milieu de la nuit, mais ils prennent la chose très au sérieux, et c'est la cheffe de la police en personne qui la reçoit pour l'interroger. Zack accompagne la cheffe et la démone dans la salle d'interrogatoire. Il réalise que la cheffe porte un bracelet cousu par Tamara : c'est sa mère. Sentant que la cheffe est une personne de confiance, il la touche et alors elle peut le voir, et il explique toute son histoire.

La cheffe de la police, qui est effectivement la la mère de Tamara, héberge Zack et la démone dans son mobil home. Elle suggère à Zack d'aller bientôt voir les anciens pour faire la danse du soleil, que cela pourrait apaiser les esprits en colère et résoudre toute cette affaire. En attendant, elle fume le calumet avec lui. Elle le fait dormir dans la chambre de Tamara, où un piège à rêve peut lui garantir un sommeil sans attaque surnaturelle.

Ne pouvant s'en prendre à Zack à cause du piège à rêve, le routier veut s'en prendre à la mère de

Tamara. Il entre dans le mobil home, affronte la mère de Tamara, la blesse mortellement et s'enfuit. La démone dit à Zack qu'elle peut sauver la vie de la mère de Tamara, mais pour cela elle doit aussi la contaminer de son empreinte, Zack se résigne à accepter, puis il part à la chasse du routier.

Il court à travers la forêt aux abords de Camp du Lac, sur la piste du routier. Il sent que l'empreinte s'étend à cause des efforts qu'il fournit, mais il persévère. Il découvre une maison de chasse entourée de tombes rudimentaires : le repère du routier, qui est bien le tueur de l'Autoroute des Larmes. Il entre dans sa cabane et le confronte. Alors le routier raconte son histoire. Il a eu une fille avec une indienne, et sa fille est tombée amoureuse d'un gars, et le routier n'acceptait pas cette union, en réalité il aimait trop sa fille pour accepter qu'elle quitte le foyer pour aller vivre avec un homme. Mais sa fille ne l'a pas écoutée et elle s'est mariée en cachette, alors, de rage, le routier l'a poignardé à mort. Mais elle est revenue sous forme de démone, d'âme en peine. Alors le routier a compris qu'elle partirait définitivement de ce monde si elle trouvait du pardon ou du réconfort, alors il a continué à capturer et tuer des innocents pour que la souffrance soit toujours présente et garde sa fille captive en ce bas-monde. Zack parvient à lui faire comprendre que ce cycle de violence a assez duré, il lui propose de l'accompagner à Camp du Lac pour voir sa fille et lui demander pardon.

Quand ils reviennent Camp du Lac, il y a plein de voitures de flics de la grande ville, toutes sirènes dehors, ils sont venus avec Tamara.
Les flics veulent arrêter tout le monde, mais Zack demande à la cheffe de la police de les convaincre de temporiser. La démone n'est pas là, mais Tamara brise le collier de Zack pour la faire venir. Elle touche d'abord son père, qui retrouve alors toute son humanité et lui demande pardon, et la démone redevient humaine à son tour. Elle veut ensuite toucher Zack pour lui reprendre son empreinte et partir dans l'au-delà. Mais Zack refuse : il préfère garder la maladie pour que la fille reste ici-bas sous une forme humaine.

autostoppeur, aller à la gde ville, voiture + essence

mère de famille indienne, aller à camp du lac, enfants + vache de la ferme

Un homme était en route vers la grande ville quand sa voiture est tombée en panne d'essence. Il fait du stop au bord de l'Autoroute des Larmes, avec son bidon d'essence vide.
Une mère de famille indienne passe avec sa cariolle tirée par des chevaux, elle va en direction de Camp du Lac faire des courses de première nécessité pour ses enfants. Elle snobe l'autostoppeur.
Passe ensuite en sens inverse la marraine de l'autoroute, Chumani Shelter (celle qu'Angel a croisée alors qu'elle organisait une battue), dans son 4*4 couvert d'affiches avec les portraits des disparus.
Elle prend l'autostoppeur dans son véhicule. Mais avant d'aller à la grande ville, elle fait un crochet : elle sort de l'autoroute, prend un petit sentier de forêt et arrive devant la petite ferme de la mère de famille indienne. Dehors, une vache meugle dans son enclos. Elle dit à l'autostoppeur de rester dans le véhicule. Elle va dans la maison. L'autostoppeur voit qu'elle est a un flingue caché sous sa chemise.
Elle ressort avec les enfants comme si de rien n'était et reprend le volant.

Elle se rend ensuite plus loin, en forêt. C'est le sommet d'une carrière qui n'est plus exploitée, si bien qu'il y a un ravin artificiel en-dessous de leurs pieds. Elle dépose les enfants au sommet du ravin.

La mère de famille a eu un mauvais pressentiment. Elle est revenue à sa maison, mais trop tard : les enfants ne sont plus là ! Elle voit les traces du 4x4...

La marraine de l'autoroute revient vers l'autostoppeur et lui dit de descendre à son tour de la voiture.

Elle le braque avec son flingue et lui demande de lui donner ses papiers. Elle explique qu'elle va pousser les enfants dans le ravin pour que le gouvernement augmente les subventions aux réserves indiennes, qui "seraient" victimes de tueurs maniaques. L'autostoppeur comprend qu'elle va le descendre sitôt son plan révélé, alors il sort son couteau, ils se débattent, et il parvient à la tuer.

L'autostoppeur revient vers les enfants, mais comme ceux-ci pensent que c'est un méchant, ils sont descendus dans le ravin ! Alors l'autostoppeur marche jusqu'à la prochaine station. Il y trouve une voiture de la police provinciale, et se fait arrêter. Il se retrouve à la grande ville, mais au poste.

Grâce au témoignage de l'autostoppeur, les flics ont retrouvé et la mère de famille et le ravin. La mère de famille et un policier plutôt ventripotent se rendent en haut du ravin.

Le garçon est arrivé en bas du ravin sans encombre, la fille est en difficulté, suspendue à mi-hauteur dans le ravin. Elle a trop le vertige pour continuer à descendre où se remettre à monter.
Le flic va chercher une corde dans sa voiture, il l'accroche par un côté au pare-chocs de la voiture, et à sa taille par l'autre côté, et descend en rappel la paroi du ravin.
Le gros flic descend. On sent qu'il est en difficulté, mais la mère l'encourage car la vie de sa fille est en jeu, elle lui indique les corniches où poser ses pieds. Alors le flic continue, il arrive à la fille, dénoue la corde de sa taille et la noue autour de la taille de la fille. La mère remonte la fille jusqu'à elle. Le flic veut remonter, mais il glisse, et comme il n'est plus en rappel, il va s'écraser en bas du ravin !

La mère va voir les flics pour faire sa déposition : ils organisent une confrontation avec l'autostoppeur, et les deux se chargent mutuellement !

Camp du Lac, de jour. Motel, station-service, diner.
Un shérif de la police provinciale fait une ronde. Il est là parce qu'il sait que Camp du Lac est devenue une plateforme pour des trafics de marchandises illégales.
Il revient à sa voiture parce qu'il y avait laissé son flingue par inadvertance. Mais le flingue a disparu ! Pris d'une angoisse sourde, il refait tout le chemin de sa ronde en sens inverse.

Il avise de jeunes indiens qui tuent le temps en buvant des bières. Angel est parmi eux, il est revenu vivre à la réserve depuis qu'il a sauvé Vianney. Il s'embrouillent avec eux. L'un d'eux à une voiture, il lui demande de la fouiller. L'indien sort un gun du coffre, mais c'est une réplique d'airsoft... Ce que le polciier ne sait pas, c'est que l'indien a bien volé son flingue... mais qu'il l'a planqué ailleurs. Et il compte bien s'en servir. Ce jeune indien sait qu'il y a un trafic d'êtres humains dans le secteur, et il veut bien en être complice, pour se faire un gros paquet de fric et pouvoir se tirer de cette réserve.

Un chauffeur routier est arrivé à Camp du Lac. Il a une cabine de camion, mais pas de remorque. On lui a dit de retrouver un commanditaire au diner, qu'il lui donnerait une remorque avec une cargaison et que ça paierait bien. Il reconnaît le commanditaire, car il a un chapeau noir comme prévu. Le gars au chapeau noir ne fait pas de salamalecs. Il dit tout de suite qu'il a la remorque, mais il a besoin que le chauffeur l'aide pour charger la "cargaison".
Angel entre dans le diner (qui fait aussi boutique) avec toutes ses économies. Il achète le katana qui prend la poussière en haut d'une étagère. Ce n'est pas une arme de maître, il a sûrement été fabriqué en Chine, mais Angel a l'air très heureux. Il se sent naître une nouvelle personnalité maintenant qu'il a cette arme.

Zack aussi est resté vivre dans la réserve, mais la maladie a continué son oeuvre : il est devenu un démon. Il s'est même retrouvé en enfer. Il pensait qu'il y passerait le restant de ses jours, mais un

beau matin il s'est réveillé et il n'était plus en enfer : il était dans une tente de sudation. Dans la tente, il y avait aussi un vieil indien, un ancien du village. L'ancien lui prend aussitôt son bracelet, puis il dit : "Je t'ai sauvé de l'enfer. Mais si tu ne fais pas ce que je te dis, je détruirai ton bracelet, et comme c'est le focus qui te relie au monde des vivants, tu retourneras en enfer.". Zack ne veut surtout pas retourner là-bas, alors il devient très attentif.
L'ancien lui demande de protéger la communauté indienne s'il veut rester dans le monde des vivants, Zack accepte. Il lui confie une veste, un chapeau et des lunettes noires pour qu'il masque sa maladie, et il lui propose de se faire passer pour un enfant de la lune, ce qu'il expliquerait qu'il soit ainsi affublé même en plein été.
Première mission : enquêter sur l'homme au chapeau noir. L'ancien pense qu'il trame quelque chose de terrible.

Zack commence par aller poser des questions à la boutique. Il y trouve Angel. Sachant qu'Angel a déjà été confronté à la démone, il sait qu'il peut lui faire confiance, alors il l'associe à ses recherches.
Entrent dans la boutique une bande de motards de grand chemin. Ils portent tous des bracelets indiens à frange. Ils n'ont pas l'air net, alors Zack et Angel sortent sans se faire remarquer.
Zack et Angel vont voir la cheffe de la police, mais en l'absence de preuves, elle dit qu'elle ne peut pas les croire. Elle promet d'ouvrir l'oeil, mais elle n'en fera pas plus pour l'instant.
Ils vont voir au Motel, ils rencontrent le père d'un jeune disparu, qui distribue flyers avec le portrait de son fils.
Ils vont au casino indien. On leur dit que l'homme au chapeau noir file des bières aux jeunes indiens.
Angel sait où on peut trouver les jeunes indiens : ils zonent souvent sur le terrain de basket qui est en bordure de la réserve, dans la forêt. Ils s'y rendent et découvrent les jeunes indiens, qui sont tous complètement stone. Les bières devaient être sacrément assaisonnées !
Il y a aussi un camion. Ils voient l'homme au chapeau noir et le chauffeur routier s'apprêtent à charger les jeunes indiens dans la remorque !

Il est risqué d'intervenir sans faire de blessé, mais Angel et Zack y vont quand même. L'homme au chapeau noir dégaine son calibre, Angel le brise avec son sabre. Alors les deux trafiquants sautent dans le camion et démarrent en trombe. Ils renversent un des jeunes indiens, Axel.
Zack a développé le pouvoir de transférer une partie de son empreinte, mais il ne peut le faire qu'une fois : il lève la paume en direction du camion, et celui-ci se nécrose à toute vitesse.

Puis Angel et Zack amènent les jeunes indiens au commissariat, qui fait aussi infirmerie. Le vieil indien se rend au chevet d'Axel. Il dit qu'il va mourir avant qu'on puisse l'amener hopital, si on ne fait rien. Son âme a été capturée par l'homme au chapeau noir, elle est en enfer. Il faut aller la rechercher !

Zack et Angel acceptent de rentrer dans la tente de sudation. Quand ils en sortent, à l'extérieur c'est toujours Camp du Lac, mais vide de ses habitants. Ils sont bien en enfer. Ils croisent le routier (le premier, le tueur de l'autoroute) qui arpente la réserve avec un shotgun. Il leur servira de Guide dans les enfers.

Le Guide monte en 4x4 , Zack et Angel prennent chacun une moto, et ensemble ils prennent l'autoroute, direction l'Alaska.
Les motards avec des bracelets indiens à frange dépassent le 4x4. Ce sont les gardiens des enfers, qui pourchassent Zack pour le forcer à rester ici.

Angel saute de la moto, il intercepte les bikers. Les bikers agitent des chaînes qu'ils en enroulées en lassos et les jettent sur Angel pour le capturer. Mais Angel se baisse juste à temps, et les bikers se

font chuter mutuellement. Il reste leur chef, qui descend de sa moto. Il sort une épée et affronte Angel en combat singulier. Ils se désarment mutuellement, chacun tranchant la main conductrice de l'autre. Le biker-démon hurle, sa main vomit une nuée de mouches. Angel lui pique sa moto et repart vers le nord.

Il fait de plus en plus froid alors qu'on remonte vers le nord. Zack rattrappe le camion avec sa moto. C'est le même camion que celui de l'homme au chapeau noir : dans les enfers, il est intact. Zack comprend que l'âme d'Axel est à l'intérieur. Il saute sur la portière arrière, abandonnant sa moto, ouvre la portière, et libère Axel.

Le Guide dans son 4x4, et Angel sur la moto du démon, rattrapent le camion. Angel échange sa moto avec Zack et Axel. Le camion fait demi-tour, il percute le 4x4. Le Guide n'est pas assez rapide pour sauter, mais Angel le pousse au-dehors, il saute à son tour mais tard, il est blessé aux jambes.

Zack revient avec une moto de biker, il la lance sur le camion pour défoncer. En sortent l'homme au chapeau noir et le chauffeur. Angel les blesse avec son sabre, et les menace de les tuer s'ils continuent leur abominable trafic. L'homme au chapeau noir et le chauffeur de l'enfer ne sont que des projections des pulsions de l'homme au chapeau noir et du chauffeur du monde des vivants, mais la menace suffit pour apaiser ceux qu'ils sont dans le monde des vivants : le trafic va ainsi prendre fin.

Règles utilisées :
On joue sans feuille de personnage, sans hasard, sans chiffre, comme lors du playtest de La Carlingue. C'est-à-dire que je continue encore à détailler toutes les options : prix à payer (que j'appelle encore le risque), forfait, aggravation (que j'appelle encore as de pique ou pouvoir). Cela ralentissait un peu le jeu et cela provoquait de grosses cogitations pour les joueurs de Zack et Angel, qui ont passé le plus de temps sur la partie.

Sinon, j'ai joué en table ouverte, comme sur Les Chemins de Compostelle, c'est-à-dire que les joueurs pouvaient prendre le train en marche et rester jouer le temps qu'il leur convenait. A nouveau, le concept se prêtait bien à la table ouverte : c'est une route, les gens vont et viennent. La différence avec Compostelle est qu'on n'allait pas toujours dans la même direction : on a fait des allers et retours entre Camp du Lac et la grande ville.

Pour aller plus vite, j'ai présenté L'Autoroute des Larmes non pas comme un scénario, mais comme un jeu à part entière. Je pouvais toujours prendre le temps plus tard d'expliquer ce qu'était Inflorenza, mais en évitant d'en parler dès l'introduction, je gagnais beaucoup en temps et en clarté, ça a été efficace pour capter l'attention de personnes qui avaient peu ou pas d'expérience du jeu de rôle, et pour leur donner envie d'essayer tout de suite alors qu'un tas d'autres animations leur tendaient les bras.

Commentaires sur le jeu :

Nous avons abordé des thèmes assez délicats et il y a eu des moments assez déchirants, notamment le premier final où Zack sacrifie ses espoirs de guérison pour permettre à la démone de redevenir humaine, et clairement c'était généré par les règles. Les joueurs devaient faire des choix parfois cruels, comme quand Angel a accepté de laisser l'adjoint se sacrifier face à l'ours pour leur laisser une chance de fuite.

J'ai été un peu pris de court quand je me suis retrouvé avec quatre joueurs à gérer en même temps

(le chauffeur + le shérif + le jeune indien voleur de flingue + Angel), je n'arrivais pas à trouver un liant, et finalement j'ai plutôt été soulagé quand le gros des joueurs est parti sur un autre jeu. Maintenant, le théâtre est plus étoffé, je pense que j'aurais été moins pris de court. Peut-être aussi que j'aurais été plus directif.

Le personnage du chasseur a été incarné par un joueur à partir de l'arrivée au refuge. Comme le joueur était très jeune et sans expérience du jeu de rôle, je ne lui ai pas demandé de définir un objectif ni de symboles.